Огнём и мечом

Mount&Blade



Руководство пользователя

Предупреждение

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет медицински установленной эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10—15 минут.

Минимальные системные требования

- Microsoft® Windows® XP SP2
- Процессор Pentium® 4 1,5 ГГц или выше
- 512 МБ оперативной памяти
- 1 ГБ свободного места на жёстком диске
- Видеокарта с памятью 128 МБ, совместимая с DirectX® 9.0c
- Звуковое устройство 16 бит, совместимое с DirectX®
- Устройство для чтения DVD-дисков
- DirectX® 9.0c

Содержание

Установка, запуск и удаление программы
4
Введение
5
Противоборствующие стороны
6
Характеристики и навыки персонажа
12
Управление
13
Инвентарь и предметы
15
Города и торговля
17
Лошади
18
Управление отрядом
19
Битвы
20
Карта мира
24
Сражения
26
Захват поселений
31
Авторы
32

Установка, запуск и удаление программы

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск с программой в устройство для чтения DVD-дисков, через несколько секунд начнётся установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения DVD-дисков. Нажмите кнопку ***Пуск (Start)*** и выберите в меню ***Выполнить (Run).***
2. В появившемся окне введите ***D:\setup***, если ваш DVD-ROM является диском D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **ОК.**
4. После этого начнётся установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

5. Нажмите кнопку ***Пуск (Start).***
6. Выберите **Программы (Programs)/Paradox/Mount & Blade: Огнем и Мечом.**
7. Щёлкните **Mount & Blade: Огнем и Мечом.**

Для удаления программы с компьютера:

8. Нажмите кнопку ***Пуск (Start).***
9. Выберите **Программы (Programs)/Paradox/Mount & Blade: Огнем и Мечом.**
10. Щёлкните **Удалить игру.**



Введение



Политическая карта Европы на протяжении веков неоднократно менялась, но только многочисленные войны XVII столетия определили ту геополитическую расстановку сил, которая существует по сей день. Османская и Испанская империи, родившись в эпоху Колумба, в эпоху Ришелье состарились и ослабли. Едва не погибшее в начале века Русское царство в конце этого века раскинулось от Балтики до Тихого океана, ведя войну с поляками на западе и одновременно сражаясь с Китаем на востоке. Полунищая Швеция под предводительством Густава Адольфа обрела могучие армию и флот и рванулась к богатым польским, прусским и балтийским землям. Речь Посполитая с ее крылатыми гусарами, которые еще недавно пировали в Московском Кремле как победители, ополчила на себя былых врагов, и крылатое войско вынуждено защищать уже свои города от русских стрельцов и шведских мушкетеров. Запорожское казачество всю свою историю балансировало между Польшей, Русью и Турцией, однако настала пора выбора, и Богдан Хмельницкий направляет послов к Алексею Михайловичу Романову.

На широкой равнине, что лежит между Вислой и Волгой, суждено родиться новой могучей империи. В «Mount & Blade. Огнем и мечом» за имперский статус сражаются пять фракций: Московское государство, Речь Посполита, Шведское королевство, Войско Запорожское и Крымское ханство.

Противоборствующие стороны

Речь Посполита

В середине XVII века Речь Посполита находилась в крайне сложном, почти катастрофическом положении. Польско-украинская война, начавшаяся в 1648 году, и смерть короля Владислава IV подвели черту под периодом относительной стабильности Польши. Преемник Владислава, король Ян Казимир, правил во времена, которые многие считали концом Речи Посполитой.

Бедствия, постигшие Польшу, следует рассматривать как результат ее внешней и внутренней политики, проводившейся не один десяток лет. Прежде всего это касается польско-украинских отношений. Долгий период национального и религиозного гнета не мог не привести к восстанию под началом Хмельницкого и последовавшей затем полномасштабной войне. В результате украинские войска дошли до Вислы, а Речь Посполита потеряла часть своих важнейших воеводств.

Эта война, которую поляки считали внутренней, «домашней», привела к значительным внешнеполитическим последствиям. Воспользовавшись ослаблением своего давнего стратегического противника и имея поддержку в лице украинских войск, в 1654 году в Польшу вторгаются русские войска. Результатом этой войны стало присоединение к России части спорных территорий.

Активно начали готовиться к вторжению в ее пределы и балтийские соседи Польши — шведы. Швеция, чьее военное преимущество перед Польшей было неоспоримым, не могла упустить свой шанс завладеть ослабленной военными бедствиями страной.

Таким образом, меньше чем за десятилетие Речь Посполита, гордившаяся своей выборной монархией и контролировавшим ее сеймом — защитником прав и свобод, превратилась из огромной процветающей восточноевропейской державы в разрушенную войной и кризисом страну, в которой начинались внутренние распри и анархия.

Сейчас Речи Посполитой угрожают «мятежные» казаки из Запорожья, которых необходимо усмирить. Кроме того, Московское государство должно отдать полякам захваченные у них спорные территории, а Швеция, северный сильный противник и угроза, должна быть уничтожена.





Войско Запорожское

Положение Украины в середине XVII века было во многом уникальным и однозначно сложным. Сам факт появления в Восточной Европе практически в одночасье нового государства вызвал удивление и даже восхищение современников. Но перед Украиной стояло множество проблем, прежде всего — сложная внешнеполитическая ситуация. Наиболее опасным соседом была Речь Посполита — пусть и ослабленная войной, но неустанно вынашивающая планы вернуть себе утраченные территории. Существовала постоянная угроза со стороны Турции и Крыма. Московское же государство, с которым Хмельницкий заключил договор, стремилось к максимальному усилению своих позиций в Украине, порой в ущерб собственно украинским интересам. Непростым было и внутренее положение — слабыми были государственный строй, экономика, состояние армии.

На территории бывших польских воеводств возникло государство Гетманщина с административно-территориальным делением на полки. Бывшую польскую администрацию заменили представители администрации гетманской. Пытаясь навести порядок в расшатанной войной стране, они нередко натыкались на неприятие любой формы власти. И, действительно, многим казалось, что на смену польским панам пришли свои, а жить от этого легче не стало.

Гетманщина, которую еще называют казацкой республикой, имела немало черт демократии — выборность высших должностных лиц, внимание к «гласу народа». Однако у гетмана Богдана Хмельницкого, как свидетельствуют источники, существовала идея создания на территории Украины «Великого Княжества Руського» («Русь» — именно так именовалась Украина в польских и украинских источниках того периода. Не следует путать «Руський» с «Русским»). Известны случаи, когда Хмельницкий употреблял по отношению к себе титул «Великий Князь Руський».

Сложной была и экономическая ситуация. Война велась на территории Украины, поэтому ее хозяйство было сильно разрушено. Опустошение целых регионов вынудило к переселению тысячи людей. Кроме того, население Украины в массовом порядке стало «оказачиваться». Статус казака да-

вал возможность не платить основных налогов в обмен на несение воинской службы, когда это потребуется. Естественно, такой отток налогоплательщиков не мог не сказаться на состоянии казны.

Наконец, немало проблем возникало у Гетманщины и с войском. Даже после введения полковой организации в казаках все еще витал дух истинно запорожской вольницы, легко меняющей политические пристрастия, а потому непредсказуемой. Все это привело к тому, что Хмельницкий стал все чаще привлекать и использовать наемные части из ближнего зарубежья.

В таких сложных внешне- и внутриполитических условиях управлять Украиной мог только человек авторитетный, порой и авторитарный, от чьей политической воли зависело будущее украинского государства как такового.

Основной задачей Украины в то время было создание сильного суверенного государства, которое могло бы не бояться нападения врага. Этой цели можно было добиться несколькими способами: объединившись с Московским государством, вернувшись в состав Речи Посполитой или начав войну за независимость до той поры, пока враги не запросят мира.



Русское царство

В середине XVII века положение Русского государства вряд ли можно назвать полностью спокойным, но по крайней мере оно отличалось достаточной стабильностью. Россия, пережившая в начале века Смутное время (которое, как известно, закончилось созывом всенародного ополчения, разгромом польских интервентов и соборным избранием на царство династии Романовых), по-прежнему играла роль наследницы Византии. Вмешиваясь в европейскую политику настолько, насколько позволяла государственная идеология, Россия проводила политику определенного изоляционизма, рассматривая все чужеземное как чуждое и враждебное.

Несмотря на минимальные контакты с западом, Россия проводила активную экспансию на восток. В годы царствования первых царей из династии Романовых русские казаки начали осваивать Восточную Сибирь, вышли к Тихому океану. К середине XVII века русские поселения появились в Приамурье, на побережье Охотского моря, на Чукотке.

Исторические и политические обстоятельства способствовали тому, что в 1654 году между Украиной и Россией был заключен договор, согласно которому Украина на правах автономии вошла в состав Российского государства. Естественно, что Московское государство прилагало все усилия к тому, чтобы превратить это не в союз двух держав, но в присоединение новой территории.

Перед Россией стояло немало проблем, почти неразрешимых в условиях ее средневекового социального и политического строя. В период царствования Алексея Михайловича усилилось влияние Запада, где в это время бурно развивался молодой капитализм. Взаимные контакты русских и европейцев выявили технологическое и военное превосходство западноевропейских стран, приступивших к колониальным захватам по всему миру. Россия же, отрезанная от морской торговли и практически лишённая портов (чему немало поспособствовали такие соседи, как Швеция), вынуждена была проводить уже упоминавшуюся внутреннюю колонизацию, при этом она остро нуждалась в выходе к незамерзающим морям, в новой организации армии и в более эффективных органах управления.

Многие начинания в области реформ, прежде всего армейских, были сделаны в период правления царя Алексея Михайловича. Именно при нем в русской армии стали появляться так называемые солдатские полки нового строя, созданные по европейским образцам. Вооружение, выучка, тактика этих полков продемонстрировали их значительное превосходство над традиционными стрелецкими частями. Наряду с устаревшей феодальной поместной дворянской конницей в русской армии стали появляться рейтары, что приблизило ее к европейским способам ведения войны.

Но эти реформы были каплей в море — многие политические, экономические и социальные проблемы остались неразрешенными. Вследствие этого внутреннее положение России оставалось нестабильным, временами выливаясь в народные бунты и восстания.

Крымское ханство

В начале второй половины XVII века Крымское ханство, если и не пребывало на пике своего могущества, то во всяком случае оставалось весомым компонентом восточно-европейского политического театра и по-прежнему являлось фактором угрозы для своих ближайших соседей: и прежде всего Украины, Речи Посполитой и Московского государства. Считаться с ханством и опасаться его приходилось по нескольким причинам.

Прежде всего Крымское ханство было вассалом могущественной Великой Порты — Османской империи, а посему в любом внешнеполитическом конфликте могло опереться на своего сюзерена, наводившего ужас на всю

Европу. Перспективы же увидеть под стенами своей столицы султанских янычар старался избежать любой правитель. Впрочем, следует отметить, что никто из ближайших европейских соседей не располагал достаточной военной мощью, чтобы решиться на широкомасштабную войну с ханством, имея в качестве конечного результата его завоевание или политическое подчинение. Напротив, соседние государства были вынуждены постоянно сдерживать натиск крымчаков (фактически — отражать с переменным успехом их регулярные набеги) или же договариваться с ханством.

Благодаря удачному географическому расположению своего государства крымские ханы имели возможность по нескольку раз в год отправлять свои «орды» в набеги на соседние земли. Эти набеги, осуществлявшиеся почти всегда беспрепятственно, давали ханству, кроме военной добычи, практически неиссякаемый источник пленников-рабов, ресурса выгодного как в производственном, так и в коммерческом плане. Набеги татар были настоящим бичом Восточной Европы и, кроме естественных людских потерь, влияли на европейцев с помощью еще одного сильного фактора — страха. Страх перед пленом и последующим рабством, страх перед татарами как таковыми имел колоссальное влияние на все слои населения Польши, Украины, России.

Третья причина большого влияния Крымского ханства кроется в его войске, а именно в татарской коннице. Она была чрезвычайно мобильной, маневренной, во многих отношениях неприхотливой, прекрасно подготовленной для «степной» войны и, наконец, многочисленной. Именно эти качества татарской конницы заставили в свое время Богдана Хмельницкого искать союзника в лице крымского хана. Возможность привлечения его в качестве ценного военного союзника и его реальный военный потенциал — еще одна из причин влиятельности ханства.

Наконец, не следует забывать, что земли Крымского ханства — один из важнейших в Восточной Европе центров добычи соли — продукта более чем стратегического в те времена, прежде всего в плане заготовки провизии для войск. Как видим, налицо и экономическая составляющая силы ханства.

Все это, а также отсутствие у соседних стран возможности осуществить полномасштабный выход к Черному и Азовскому морям, делало позиции Крымского ханства в этот период прочными, а его роль в восточноевропейской политике — одной из наиболее важных. Однако татары не забывали об основном своем противнике — казаках. Кроме того, у Крымского царства хватало сил обложить данью набиравшее силы, но пока не окрепшее Московское государство.

Швеция

В этот исторический отрезок времени Швеция по праву считалась хозяйкой Балтики и оказывала огромное влияние на восточно-европейскую политику. Объяснялось это многими причинами: географическим положением Шведского королевства, его многочисленными и удобными выходами к морю, экономическим потенциалом, но, прежде всего — его



военной мощью. Шведская армия, созданная еще королем Густавом-Адольфом во времена Тридцатилетней войны, стала в тот период самым современным и совершенным военным механизмом. Прекрасно вооруженная и экипированная, дисциплинированная, владеющая прогрессивными способами ведения войны, обогащенная опытом нескольких десятилетий военных действий, эта армия во многом являлась эталоном.

Но не только новейшая тактика и вооружение обеспечили шведской армии такое преимущество. Естественно, как и любая другая европейская страна того периода, Швеция широко и успешно использовала наемные войска. Но ядро шведской армии было сугубо национальным. Полки, сформированные по территориальному (провинциальному) принципу, и были той основой, на которую мог положиться любой шведский король или полководец. Солдаты, набранные из свободных людей (в основном шведских крестьян), несущие службу за приличное жалование из королевской казны, обладали высоким уровнем стойкости и лояльности. Эти полки были не просто армией короля Швеции — это была именно шведская армия.

Все это позволило Швеции распространять свое влияние на весь Балтийский регион и за его пределы, а амбициозным шведским королям не только претендовать на шведскую корону, но еще и вынашивать планы занять польский престол (силой оружия либо же дипломатией).

Если сформулировать внешнеполитическую доктрину Шведского королевства этого периода вкратце, то она будет выглядеть так: противостояние Московскому государству в Балтийском регионе с целью полностью отрезать его от любых выходов к морю (этому противостоянию было уже не одно столетие); умаление влияния Польши на Балтике с возможностью последующего покорения страны и занятия польского престола представителем шведской династии (Польша, при отсутствии значительного флота, с ее выходами к морю и открывавшимися торговыми перспективами, была слишком лакомым куском, чтобы шведы могли его упустить); активная игра на восточно-европейском политическом театре, поиск временных или постоянных союзников для реализации двух вышеуказанных стратегических планов (к примеру, в свое время проводилась активная и обоюдная дипломатическая деятельность между шведами и Хмельницким). Наиболее весомым активом, обеспечивавшим влияние Швеции в тот период, за счет которого и должны были реализоваться стратегические задачи, было её морское и военное могущество.

Характеристики и навыки персонажа

Создание персонажа

Игра начинается с экрана создания персонажа — вашего игрового воплощения. Вы сможете выбрать себе внешность, придумать имя, определить умения вашего героя.

Ваш персонаж будет развиваться благодаря приобретённому опыту. Вы будете получать опыт, побеждая врагов в бою (как самостоятельно, так и при помощи армии под вашим командованием) и выполняя задания. Набравшись достаточно опыта, ваш персонаж перейдёт на новый уровень, за что получит 1 очко характеристик, 1 очко навыков и 10 очков оружия.

Просматривать информацию о своём персонаже и распределять полученные очки можно на специальном экране, перейти на который можно из основного меню или просто нажав клавишу ***C*** (эту клавишу можно переназначить).

Характеристики

У вашего персонажа есть четыре основные характеристики, от которых напрямую зависит всё, что он делает. Характеристики дают вашему персонажу несколько моментальных преимуществ, а также позволяют развивать связанные с ними умения. При создании нового персонажа вы получите 4 очка, которые можно будет вложить в развитие характеристик, а при переходе на новый уровень вы всякий раз будете получать ещё по одному очку.

Характеристики бывают следующие:

- **Сила.** Каждое очко, потраченное на эту характеристику, увеличит ваше здоровье на 1 пункт и повысит наносимый вами урон.
- **Ловкость.** Каждое очко, потраченное на эту характеристику, увеличивает скорость вашей атаки на 0,5% и даёт вам 5 дополнительных очков оружия.
- **Интеллект.** Каждое очко, потраченное на эту характеристику, даёт вам дополнительное очко умений.
- **Харизма.** Каждое очко, потраченное на эту характеристику, увеличивает максимальный размер вашего отряда на 1.

Умения

Существует три типа умений. Личные умения влияют только на отдельных персонажей и их способности. Если вы хорошо умеете ездить верхом, это не значит, что все вокруг тоже будут отлично держаться в седле. Умения лидера действуют только в том случае, если лидер владеет ими. Умения отряда используются всей вашей группой — достаточно того, чтобы умением обладал хотя бы один боец, хотя если им будет обладать лидер, то умение можно будет использовать более эффективно.

Владение оружием

Типов оружия в игре шесть, и если вы собираетесь принимать непосредственное участие в битвах, вам нужно научиться обращаться с одним или двумя типами оружия. Чем выше ваш уровень владения оружием, тем быстрее вы сможете атаковать или защищаться в ближнем бою или точнее поражать цели издали.

Ваши навыки обращения с тем или иным оружием будут так же развиваться и в бою с врагами. Навыки обращения с оружием ближнего боя развиваются при простом нанесении урона, а навыки обращения с оружием дальнего боя — при выполнении сложных выстрелов с дальней дистанции.

Управление

Передвижение пешком

По умолчанию ваш персонаж передвигается с помощью обычных клавиш ***W, A, S*** и ***D***:

W	Идти вперёд
S	Идти назад
A	Идти влево
D	Идти вправо

Осматриваться можно при помощи мыши. Но, повернув мышь во время ходьбы, вы измените направление движения. Нажмите клавишу-стрелку ***«Вперёд»***, чтобы ваш персонаж развернулся по направлению камеры.

Езда верхом

Управление на лошади производится немного иначе:

W	Пришпорить лошадь
S	Осадить лошадь
A	Повернуть влево
D	Повернуть вправо

Повернув мышь, вы измените угол обзора, но не направление, в котором скачет лошадь.

Остановить лошадь можно, замедляя скорость. Если ваша лошадь пятится, нажимайте ***W*** до тех пор, пока она не остановится.

Лошади не так хорошо поднимаются по склонам, как люди, поэтому старайтесь избегать холмов. Также они не могут быстро поворачивать, поэтому при резком повороте вы можете столкнуться с деревом или другим препятствием.

Другие клавиши управления

Не боевые / общие:

F	Выполнить действие, обозначенное ключевым словом
I	Открыть инвентарь
P	Открыть окно отряда
C	Открыть окно персонажа
Esc	Открыть меню паузы
F12	Быстрое сохранение игры
TAB	Покинуть данную местность
«Пробел»	Отменить пункт назначения и приостановить время на мировой карте
«Пробел» (задержать)	Дождаться истечения отрезка времени на мировой карте
Ctrl + ЛКМ	Переложить на другую сторону нужный предмет (при торговле или сборе трофеев)
X	Переключить огнестрельное оружие в режим «бить прикладом»

Команды в реальном времени / в бою:

ЛКМ	Выполнить быструю атаку выбранным оружием
ЛКМ (задержать)	Прицелиться (при использовании оружия дальнего действия) или занести руку для ближнего удара
«Пробел»	Подпрыгнуть
ПКМ (задержать)	Закрыться щитом или оружием
ПКМ	Снять прицел (при использовании оружия дальнего действия)
ПКМ (задержать)	Разблокировать камеру, чтобы она свободно вращалась вокруг персонажа даже во время движения
Shift (задержать)	На время приблизить камеру
F1–F11 и 1–5	Отдать приказ во время битвы
R	Переключиться между видом от первого и третьего лица
Колесо мыши вверх	Взять следующее оружие
Колесо мыши вниз	Убрать щит или вытащить его

Инвентарь и предметы



Характеристики предметов

Для того чтобы получить полную информацию о предмете, нужно навести на него курсор мыши. Каждый предмет имеет свой вес и цену, а также уникальные качества, присущие только предметам такого типа.

У всякого оружия есть определённое состояние, которое показывает, насколько добротно или плохо оружие сделано, или сколько боёв оно повидало. Треснувшее, обломанное, погнутое или ржавое оружие будет наносить меньше урона, чем новое, и будет намного меньше стоить. Тяжёлое оружие будет наносить чуть больше урона, но будет несколько медленнее. Сбалансированное оружие или оружие из муаровой стали будет наносить чуть меньше урона, но с большей скоростью, и стоить будет довольно дорого.

Параметры оружия:

- **Урон** — количество наносимого оружием урона при среднем навыке обращения с ним и 100% скорости.
- **Радиус** — расстояние, на котором вы сможете поразить цель.
- **Скорость** — скорость наносимых этим оружием ударов.
- **Пробивание щитов** — некоторые виды оружия (например, топоры) могут разбивать вражеские щиты в щепки.

У доспехов тоже есть определённое состояние. Изорванный, неровный, побитый или грубый доспех защищает хуже нового (но стоит дешевле), в то время как прочная, толстая или укреплённая броня обеспечивает гораздо лучшую защиту (и стоит куда дороже).

Параметр состояния есть и у щитов. Если щит значится как «Треснувший» или «Побитый», значит, он уже использовался во многих стычках, и прослужит меньше, чем новый щит. Прочнее всего щиты, значащиеся как «Прочные» или «Укреплённые» — они рассчитаны на более тяжкие повреждения. Если во время боя щит сломается, его уровень понизится на 1. Если он был «Треснувшим», то он будет уничтожен навсегда.

Параметры щитов:

- Размер: физическая длина и ширина щита. Чем больше щит, тем он тяжелее, но и тем лучше защищает от атак с дальнего расстояния. Вне зависимости от своего размера щит обладает фиксированной степенью защиты от атак в ближнем бою. Неважно, закрываетесь ли вы им или нет — повреждения будут всегда уменьшены на одну и ту же величину.

- Сопротивляемость: прочность щита, зависящая от его материала. Сопротивляемость щита вычитается из наносимого по нему урона: например, если сопротивляемость равна 5, а нанесённый урон — 30, то в итоге щит примет на себя всего лишь 25 единиц урона.

- Прочность: урон, который может принять на себя щит до того, как сломается. Между схватками и битвами прочность щитов автоматически восстанавливается, хотя в первоначальное состояние их уже не вернуть (например, вы не сможете вновь сделать «повреждённый» щит нормальным).

- Скорость: насколько быстро вы закроетесь щитом, применив защитную стойку. Чем быстрее щит, тем меньше задержка — у лёгких щитов её может не быть вовсе, а большим щитам требуется время, чтобы закрыть вас.

Экипировка

У вашего персонажа есть несколько ячеек, в которые можно помещать различные предметы экипировки. Для того чтобы использовать какой-то предмет, вы, как правило, должны будете вначале поместить его в одну из этих ячеек. Общий вес вашей экипировки называется «ношей» и показывается под ячейками. Чем тяжелее ваша экипировка, тем медленнее ваш персонаж передвигается пешком. Облегчить вашу ношу можно, вложив несколько очков в развитие атлетики.



Города и торговля

В городах и деревнях всегда можно найти торговцев. Для того чтобы продать или купить что-нибудь, просто подойдите к торговцу и, когда появится надпись «Поговорить», нажмите клавишу действия.

Торговля — это командное умение, и если хотя бы один участник вашего отряда разбирается в ней, то вы сможете в полной мере воспользоваться этим умением.

Цены меняются в зависимости от того, как идёт торговля между городами, караванами и деревнями. Не помешает потратить немного времени на то, чтобы изучить все цены на рынке и выяснить, с каких товаров можно получить наибольшую прибыль. Получить прибыль с торговли просто: нужно всего лишь найти место, в котором платят большие деньги за то, что в другом месте стоит очень дёшево.

В каждом городе есть таверна, в которой можно завязать полезные знакомства. Во-первых, в таверне можно набрать наёмников к себе в отряд. Во-вторых, в тавернах всегда можно найти толковых офицеров, которые всегда рады присоединится к армии удачливого полководца. Такие спутники будут вам очень полезны: вы можете экипировать их и повышать им уровни, как своему персонажу, а кроме этого, они могут добавить вашему отряду новых умений.



Лошади

Породы лошадей

В игре есть несколько пород лошадей, каждая из которых имеет свою цену и лучше или хуже других подходит для выполнения определённой задачи. Лучнику не подойдёт тяжёлая боевая лошадь в доспехах, а улан не сможет достойно атаковать, сидя на старом муле.

- **Вьючные лошади**, или **мулы** — это самая дешёвая порода, выращенная специально для низшего класса, который использует мулов в качестве верховых и вьючных животных. Мулов можно часто встретить в караванных процессиях.

- **Скаковые лошади** тоже стоят недорого, они отличаются кротким нравом и мягкой походкой. Хорошая лошадь для путешествий за хорошую цену.

- **Степных лошадей** вырастили кочевники. Это довольно мелкие животные отважного нрава. Они бегают с такой же скоростью, что и обычные скаковые кони, но отличаются большей выносливостью и лёгкостью.

- **Рысаки** — это лёгкие лошади, предназначенные в первую очередь для доставки важных сообщений. Они очень выносливые и очень быстро бегают. Сил у них немного, так что броню на рысака надеть нельзя, но благодаря своей скорости и ловкости они могут описывать круги вокруг других животных.

- **Чистокровные кони** — это благородные боевые лошади, по скорости не уступающие рысакам, а по силе и выносливости - некоторым боевым коням. Они славятся своим умением быстро передвигаться по труднопроходимой местности во время охоты.

- **Боевые кони** передвигаются медленнее всех остальных, но зато они намного сильнее и могут носить кольчужную броню. Эти кони используются тяжёлой кавалерией и обучены сметать врага, а не объезжать его, что делает их очень опасными в бою против пехоты.

Лошадь можно купить у торговцев, но выбор у них обычно невелик. Прежде, чем купить лошадь, наведите на неё курсор мыши и узнайте, на что она способна. Чем выше будут показатели, тем лучше:

- **Скорость** — максимальная скорость на ровной земле.

- **Ловкость** — манёвренность. Чем ниже скорость, с которой бежит лошадь, тем сложнее манёвры она может совершать.

- **Броня** — сопротивляемость атакам. Лошадиная броня действует так же, как и ваша.

- **Атака** — урон, который лошадь нанесёт, сбив врага на полной скорости.

Вам могут повстречаться хромые лошади, лошади с круглой спиной (старые) или просто норовистые. Такие кони отличаются от других: хромые медленно ездят из-за полученных ран, но со временем их можно вылечить; лошади с круглой спиной тоже ездят чуть медленнее остальных, а ездить на норовистых лошадях смогут только те, у кого очень хорошо развито умение верховой езды. Однако все эти лошади отличаются довольно низкой ценой по сравнению с остальными. Также вам могут повстречаться лошади с исключительными особенностями: резвые кони быстрее и ловчее обычных, а тяжёлые более выносливы и лучше топчут врагов. Однако и стоят эти кони дороже.



Управление отрядом

Время героев-одиночек давно прошло — наступило время массовых армий. Вы сможете комплектовать свой отряд тремя разными способами.

- Во-первых, можно воспользовать услугами капитанов из «Лагерей наёмников». У тех же капитанов можно закупать улучшенную амуницию для своих войск.
- Во-вторых, в таверне любого города можно встретить военный сброд со всей Европы, который пойдёт воевать за любого, кто готов платить.
- В-третьих, национальные войска, которые набираются из подданных своего государства — но это вариант будет доступен только в том случае, если вы поступили на службу к одному из правителей.

Не забывайте, что ваши воины — это, прежде всего, обычные люди, со своими слабостями и желаниями. Обеспечьте их хорошей едой, платите им жалование вовремя, будьте удачливым полководцем — и они пойдут за вами в огонь и воду. Если вы терпите поражения, жалования не хватает, а в отряде голод — будьте готовы к тому, что ваши солдаты поднимут бунт и повернут своё оружие против вас. Также надо учитывать, что плохое питание может послужить причиной болезней в войске.

Битвы

Когда на мировой карте встретятся два вражеских отряда, между ними разразится битва. Если одна из сторон — ваш союзник, а вторая — враг, вы можете присоединиться к битве и помочь своим. Также вы можете сами развязать битву, напав на врага или дождавшись нападения. После начала битвы вы сможете предпринять несколько действий, в зависимости от занятых сторон.

- **Отступить.** Битвы не будет, не будет и потерь с обеих сторон. Отступить вы сможете не всегда, особенно если ваш отряд слишком медленный или если враг значительно превосходит вас числом.
- **Выслать людей.** Если под вашим командованием находится несколько человек, вы можете выслать их в бой, не вступая в него самостоятельно. Однако надо проявлять осторожность — обычно ваши отряды не сражаются в полную силу без вас. Вступив в бой лично, вы уже не сможете покинуть его, пока ваши или вражеские силы не будут разбиты, а если у вас достаточно большой отряд, вы сможете просто задавить врага числом.
- **Атаковать врага.** Ведите своих людей в бой. Группы, с которыми вы вступите в бой, выбираются случайным образом, но этот выбор зависит от их позиции в вашем списке: те, кто значится первыми, имеют больше шансов появиться на поле боя, поэтому перед началом битвы рекомендуется поменять список при помощи стрелок «Вверх» и «Вниз».

Если же вы присоединились к уже начатой битве, то будете командовать смешанным войском, состоящим как из ваших, так и из союзных солдат. Если же вам повстречалась битва между двумя нейтральными к вам сторонами, то лучше не вмешиваться. Поле боя — не лучшее место для политики и спонтанных решений.



Фазы битвы

Битва проходит несколько фаз, в зависимости от «Размера битвы», который вы определяете в настройках. От «Размера битвы» зависит, сколько групп единовременно может находиться на поле боя. Это ограничение делится между двумя сторонами в соответствии с боевым преимуществом, которое, в свою очередь, зависит от численности каждой из сторон и развитости её умений.

Воины, раненные в одной фазе, останутся раненными до конца боя, и их уровень здоровья тоже сохранится при переходе из одной фазы в другой (хотя здоровье может немного восстановиться в зависимости от того, насколько хорошо у вас развито умение оказывать первую помощь). После каждой фазы у вас будет возможность покинуть поле боя, но при этом вы не сможете собрать трофеи с врагов, которых успели убить.

В течение всего времени битвы на поле будут появляться новые солдаты. После начала битвы любая сторона может получить подкрепления, но это относится только к тем войскам, которые развязали битву — другая группа с мировой карты не сможет присоединиться к ним.

Фаза битвы оканчивается тогда, когда войска одной из сторон, включая подкрепления, окончательно разбиты (мертвы или лежат без сознания). Также битва заканчивается, когда все воины одной стороны убиты или ранены.

Если вы находитесь на значительном расстоянии от врага после начала битвы, то можете в любой момент нажать клавишу Tab и отступить. Но так вы всё равно можете потерять людей: их могут ранить или убить и во время отступления. Уходите с поля боя только тогда, когда ситуация станет совсем безнадёжной.



Команды

Как командир отряда вы можете отдавать ему приказы в бою. Для начала выберите, кому отдать команду:

Клавиша	Команда
1	Всем, кто есть на поле, вне зависимости от типа войска
2	Лучникам и всем пешим солдатам, ведущим бой на расстоянии
3	Пехоте — пешим воинам, которые ведут ближний бой
4	Кавалерии — конным солдатам
5	Спутникам — любым героям, состоящим в вашем отряде

Также вы можете скомбинировать группы для удобства управления:

- Если вы задержите клавишу ***Ctrl*** и нажмёте клавишу с цифрой, то вы объедините выбранную группу с той, что была выбрана до этого. Например, если вы хотите отдать команду одновременно пехоте и лучникам, то сначала нажмите ***3***, а потом — ***Ctrl* + 2.**
- Клавишей ***6*** можно выбрать всех солдат, не входящих в выбранную вами группу.

После выбора группы воинов можно отдать им команду:

Клавиша	Команда
F1	Держать позицию. Приказ вашим людям оставаться рядом с тем местом, где находитесь вы. Если у них есть оружие дальнего действия, они будут стрелять из него, но не вступят в ближний бой, пока враг не подберётся слишком близко. Эта команда полезна в том случае, если вы хотите, чтобы ваши люди защищали какой-то участок земли. Например, если ваш отряд состоит в основном из пехоты, они могут встать на крутом склоне и защититься от вражеской кавалерии
F2	Следовать за мной. Приказ вашим людям идти за вами или подойти к вам и оставаться как можно ближе
F3	В атаку! Приказ вашим людям сломать строй и преследовать врага поодиночке
F4	Спешиться. Приказ вашим людям слезть с лошадей и драться на ногах, если местность не располагает к конному бою
F5	Сесть верхом. Отменить приказ спешиться и приказать вашим кавалеристам вновь забраться на коней. Если какая-то лошадь лишилась хозяина, на ней поедет тот, кто умеет ездить верхом
F6	Десять шагов вперёд. Приказ вашим людям сделать 10 шагов в направлении врага и остановиться

F7	Десять шагов назад. Приказ вашим людям сделать 10 шагов назад и остановиться
F8	Сгруппироваться. Приказ вашим людям сократить дистанцию между собой. Такая команда особенно полезна при подготовке пехоты к кавалерийской атаке
F9	Рассредоточиться. Приказ вашим людям встать подальше друг от друга. Такая команда полезна при атаке вражеских стрелков

Также отдельное тактическое меню можно вызвать, нажав клавишу ***Backspace***. Оно покажет текущие отданные приказы, а также местоположение вашего и вражеского отрядов на карте.

Поражение

Иногда враг оказывается для вас слишком силён. Любое ваше поражение имеет крайне плохие для вас последствия — они могут лишь варьироваться от «катастрофических» до «неприятных». Если вы сами не пошли в бой, но выслали своих бойцов вперёд — как только они будут разбиты, враг непременно попробует атаковать уже вас. Если вы лично возглавили свой отряд, были ранены и вышли из сражения — ваши воины могут вытащить вас из свалки и оказать первую помощь, после чего вы уже снова сможете решить, продолжать сражение или отступить. Если же ваши войска были разгромлены, ваша лошадь убита, а сами вы получили палицей по шлему — все ваше имущество перейдёт к победителю, ваши выжившие бойцы будут захвачены в плен, а вас лично ожидает рабство.

Победа

Если же вы одержали победу, то сможете забрать всё имущество поверженного врага. Обратите внимание на то, что вам, веротяно, придётся делиться трофеями с союзниками, в зависимости от того, насколько их силы превосходили ваши. Трофеи делятся на несколько категорий. Прежде всего это пленные. Их можно продать в рабство, а можно присоединить к своему отряду. За знатных пленников вам непременно предложат выкуп. Число захваченных живьём врагов зависит от популярности дробящего оружия в вашем отряде — активное использование палиц и дубинок изрядно повышает шансы на то, что противник будет чаще оглушаться. Также вы сможете освободить пленников вашего противника и взять их в свой отряд. Вся поклажа врага также поступает в распоряжение вашего отряда. Вы заберете себе только часть трофеев, так как ваши бойцы имеют законную долю при дележе добычи. Самый главный трофей — это опыт. Как командир и полководец вы получаете большую часть опыта, более низкий процент получат герои у вас на службе, самую же маленькую прибавку к опытности получают наёмники.



Карта мира

Для того чтобы открыть карту, нажмите ***Tab*** (если ваш персонаж находится в городе, и вы управляете им) или щёлкните на кнопке «Выйти» (если у вас открыто меню города). Перемещаться по карте мира очень легко — просто щёлкните левой кнопкой мыши на нужное место или город и дождитесь, пока ваш отряд перейдёт туда. На перемещение уйдёт некоторое время, но вы можете в любой момент сделать паузу, нажав ***«Пробел»***.



Отряды

Ваш отряд — не единственный в мире, и за время путешествия по миру вам встретится множество других групп. Некоторые из них будут относиться к вам дружелюбно, некоторые — враждебно, а некоторым не будет до вас никакого дела. Если вместо города или другого места на карте вы щёлкнете левой кнопкой по какой-либо группе, то весь ваш отряд последует за ней.

Каждый отряд имеет свой цвет, обозначающий их фракцию. Число над группой означает, сколько в ней людей, а если рядом стоит ещё одно число (например, «+8»), то оно означает количество пленных в этом отряде. Для того чтобы получить более подробную информацию о какой-либо группе, просто задержите на ней курсор. Например, надпись «33/38 + 6» означает, что всего в группе 38 человек, из них годно к бою 33 (5 ранено), и эта группа ведёт с собой ещё шестерых пленников.

Расстояние, на котором вы будете замечать чужие группы, зависит от зоркости вашего отряда. Если это умение развито хорошо, то вы сможете заметить врага первым, что даст вам преимущество в бою. Ночью выслеживать чужие отряды труднее как вам, так и вашим врагам.

Если кто-нибудь в вашем отряде обладает навыком слежения, то на земле будут появляться цветные стрелки. Это следы, оставленные прошедшей здесь группой, а стрелки показывают направление, в котором эта группа двигалась. Цвет означает давность следа (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий), а размер стрелки соответствует размеру группы. Для получения более подробной информации наведите на след курсор, и если слежение в вашем отряде развито хорошо, вы сможете узнать, сколько людей было в прошедшей группе и даже кем они являлись.

Скорость

Скорость вашего передвижения по карте мира зависит от шести факторов:

- **Размер отряда.** Чем больше в отряде людей, тем медленнее он будет передвигаться.
- **Тип бойцов в отряде.** Конные воины передвигаются намного быстрее пеших, и если весь ваш отряд состоит из всадников, то и скорость у него будет выше. Обратите внимание на то, что на скорость передвижения по карте влияет не порода лошади, а только умение всадника ездить верхом. На скорость пеших воинов влияет навык атлетики, и, таким образом, элитные войска передвигаются по карте быстрее новобранцев. Скорость передвижения по карте — это средняя величина между самым медленным воином в отряде и общей скоростью отряда.
- **Вес ноши.** Если вы торгуете громоздкими товарами или просто несёте много вещей, то лучше всего будет купить несколько недорогих лошадей, на которых можно навьючить поклажу. Вьючные животные увеличивают скорость вашего отряда, просто находясь в вашем инвентаре.
- **Тип местности и погода**. Отряд быстрее передвигается по ровной местности в дневное время. Ночью или в лесу скорость передвижения снизится.
- **Боевой дух отряда**. Чем счастливее ваши воины, тем больше они будут выкладываться во время пути.
- С каждым новым уровнем командного умения «Прокладывание курса» скорость передвижения вашего отряда будет возрастать на 3%.

Иногда скорость может стать вопросом жизни и смерти — но это, конечно, зависит от типа вашего отряда. Если у вас нет воинов, способных отбить вражескую атаку, то лучше передвигаться как можно быстрее. В идеале ваш отряд должен быть достаточно сильным, чтобы напасть на кого-то, и достаточно быстрым, чтобы скрыться от превосходящих сил врага.



Сражения

Коль скоро вы решили побороться за славу и богатство, то будьте готовы к многочисленным сражениям. Они требуют солидной подготовки — вы должны быть уверены как в своих боевых навыках, так и в силе своего отряда.

Типы и особенности оружия

К каждому типу оружия относится несколько однотипных предметов, и если у вас развито умение обращения с этим типом оружия, вы сможете пользоваться любым из них. Какой тип оружия выбрать — решать только вам, но некоторые предметы требуют особого обращения.

- **Одноручное оружие.** Такой тип оружия держит идеальный баланс между сильными ударами и солидной скоростью атаки, а кроме этого позволяет брать в другую руку щит и прикрываться им. У некоторых одноручных орудий очень малый радиус действия, например у кинжалов и топориков. Размер такого оружия практически не позволяет парировать вражеские атаки.
- **Двуручное оружие.** У него больший радиус действия, и оно наносит больше урона. В основном его использует шведская пехота для взлома пикинерских построений противника. Такое оружие предназначено больше для атаки, чем для защиты: врага можно убить с одного-двух ударов, однако двуручное оружие нельзя ипользовать верхом.
- **Древковое оружие.** Такое оружие очень длинное и даёт своему хозяину преимущество перед врагом, чьё оружие имеет малый радиус действия. Длинная пика — это излюбленное оружие как всадников, казаков и гусар, так и пехоты, которая благодаря плотным построением может успешно противостоять атакам кавалерии.
- **Луки.** Устаревший на Западе, в Восточной Европе лук все еще популярен. Скорость стрельбы из лука намного выше, чем из огнестрельного оружия. Хорошие луки можно использовать только при некоем минимальном значении навыка «Мощный выстрел».
- **Огнестрельное оружие.** Мушкет или пистолет позволяет не слишком умелому стрелку как следует целиться, не изнуряя себя долгими тренировками. Это идеальное оружие для тех, кто предпочитает вести бой на расстоянии, но не хочет тратить очки умений и время на обучение обращению с обычным луком. После каждого выстрела пистоль или мушкет необходимо перезаряжать: для этого достаточно нажать кнопку атаки второй раз. Во время перезарядки вы должны стоять на месте, иначе она будет прервана. Большая часть мушкетов не приспособлена для зарядки верхом. В ближнем бою пистолет или мушкет можно использовать как дубинку, переключившись в режим «удар прикладом» — для этого надо нажать клавишу ***X.***

Ранения

Ранения бывают трёх типов:

- **Рубящее.** Наносится острыми клинками типа сабель и топоров. Рубящее оружие наносит больше всего урона.
- **Колющее.** Наносится оружием с точечным остриём, вроде копий, колющих мечей, пуль и стрел. Колющее оружие лучше всего пробивает броню.
- **Дробящее.** Наносится оружием, которое бьёт и ломает, не нанося открытых ран, вроде дубин и молотов. Дробящий урон также может нанести лошадь, затоптав врага. Дробящим оружием можно избить врага до потери сознания, но при этом он останется в живых, и потом вы сможете взять его в плен. Как и колющее оружие, дробящее хорошо пробивает броню.

Если вы включили опцию «Показывать урон», то при каждом ударе вам будет показываться нанесённый или полученный вами урон, что может оказаться весьма полезным на тренировках.

Количество наносимого и получаемого вами урона зависит от нескольких факторов. Прежде всего, конечно, от показателя урона вашего оружия — он варьируется от половинного до максимального. Например, если дубина наносит 20 единиц урона, это значит, что при каждом ударе она будет наносить от 10 до 20 единиц. Если вы хорошо владеете этим оружием, то урон будет ближе к максимальному. Также наносимый урон увеличивается за счёт ваших навыков: «Мощный удар» влияет на оружие ближнего боя, а «Мощный выстрел / бросок» — на оружие дальнего действия.

В игре используется физическая модель, которая при расчёте повреждений учитывает скорость вашего оружия и сторону, в которую оно направлено. Результат этих расчётов будет обозначен как «дополнительная скорость». Если вы двигаетесь влево относительно врага, то нанесёте больше урона ударом справа налево (в противоположную движению врага сторону). Большинство типов оружия будут наносить больше урона на средней стадии удара: например, копьё лучше пронзает врага не при первом уколе, а после того, как вы приложите некоторое усилие. Ваша дополнительная скорость может быть положительной (тогда урон увеличится) или отрицательной (тогда урон уменьшится), она может удвоить урон от вашего удара или свести его на нет.

Дополнительная скорость крайне важна для оружия дальнего боя. За время полёта боеприпас потеряет начальную скорость и, следовательно, нанесёт куда меньше повреждений. Если же вы, напротив, метнёте топор, скача на лошади, то такой удар может убить врага наповал, потому что скорость лошади прибавится к скорости летящего оружия.

Также важно, в какое место вы поразите цель. Обычно удар приходится в то место, на которое вы смотрите, так что если хотите ударить по ногам — цельтесь в низ, а если по голове — то в верх. Удар по ногам, как правило, нанесёт меньше урона, чем удар по голове.

Вражеская броня снижает наносимый вами урон. После обработки данных о ваших умениях, качестве оружия и скорости удара игра выдаст «базовый урон». Броня имеет параметр защиты, который снижает этот урон: от режущего повреждения отнимается значение от половины до максимума параметра защиты, от колющего или дробящего — от четверти до половины. Например, если параметр защиты у брони равен 20 и по ней нанесён режущий удар, то он будет на 10-20 единиц слабее. Если по такой броне наносится колющий или дробящий удар, то он будет слабее на 5-10 единиц. Кроме прямой защиты от урона, броня также даёт некую защиту в процентах.

Ближний бой

В ближнем бою необходимо правильно или ставить блоки, или использовать щит, если он у вас есть. За состоянием щита необходимо постоянно следить, потому что даже самые крепкие из них могут вынести только ограниченное количество ударов.

Если у вас нет щита, то вам остаётся парировать атаки врага оружием при помощи правой кнопки мыши. За один раз вы сможете парировать только по одному удару с одной стороны (сверху, сбоку и пр.). Если по вам открыли огонь из оружия дальнего действия, то эти атаки вы блокировать не сможете. Для того чтобы блокировать атаку, нужно внимательно следить за противником и за тем, какой удар он собрался нанести, после чего немедленно выставлять блок.

Обычно на нанесение удара уходит время — вам нужно атаковать так, чтобы обойти защиту врага, будь это щит или оружие. Не стоит атаковать хаотично и надеяться на удачу — это приведёт лишь к тому, что вы сами получите ранение. Главное в бою — терпение. Дождитесь, пока противник опустит щит или отшатнётся назад, затем сделайте шаг вперёд и нанесите свой удар.

Бой на расстоянии

Для того чтобы выстрелить из оружия дальнего действия, повернитесь лицом к цели и зажмите левую кнопку мыши. На экране появится прицел — большое белое кольцо, которое будет постепенно сжиматься. Если вы стреляете из лука, то левую кнопку мыши нужно отпускать в тот момент, когда кольцо сожмётся до минимума: прождав слишком долго, вы устанете держать лук, и ваши руки начнут дрожать. Для того чтобы получить больше времени на прицеливание, нужно развивать умение стрельбы из луков. При использовании огнестрельного оружия целиться можно сколь угодно долго, потому что вам не нужно постоянно держать натянутую тетиву.

При стрельбе вам нужно следовать за целью, если она перемещается. Огнестрельное оружие тяжелее луков, и пули летят дальше, поэтому перемещать например мушкет за движущейся целью нужно меньше, чем лук.

Если вы стреляете из лука по противнику, у которого есть щит, и он вас видит, то он может попробовать закрыться своим щитом. Пуля пробивает щиты, поэтому против мушкетного огня щит бесполезен.

Бой с копьём всадника

Копья всадника и большинство других древковых типов оружия можно использовать для особой атаки верхом на коне. Для этого вам нужно разогнать коня до большой скорости, взять копьё под руку и на всём скаку проткнуть им врага.

Что для этого требуется? Прежде всего ваша лошадь должна уметь разгоняться до средней скорости (6) или больше, так что на хромом муле нанести этот удар не получится. Также ваша лошадь должна быть достаточно ловкой, чтобы она смогла при надобности выполнить манёвр и помочь вам точнее поразить цель. Ну и, разумеется, вам потребуется древковое оружие: подойдут копьё всадников, простое копьё, вилы и многое другое. Предпочтительнее брать оружие подлиннее, так как хотя короткое оружие наносит больше урона, длинным вы сможете достать противника раньше, чем он сам нанесёт вам удар. НЕ НАЖИМАЙТЕ КНОПКУ АТАКИ! Удар копьём наносится автоматически, если у вас подходящее оружие и достаточная скорость. По мере приближения к врагу нужно будет поворачивать лошадь, чтобы попасть копьём по врагу.

Бой верхом на лошади

При атаке пешего противника одноручным оружием (не древковым!) лучше всего наносить рубящий удар в тот момент, когда вы едете мимо, а не когда враг находится чуть впереди. Копья в верховом бое используются чуть иначе — когда вы подготовитесь к удару, то сможете направлять остриё в любую сторону при помощи мыши.

Врагов также можно затоптать конём, что может быть очень полезно в бою. Если конь ударит врага копытом на приличной скорости, он нанесёт «дробящее» повреждение и сможет отправить противника в нокаут, так что вы получите возможность взять его в плен. Если у врага есть щит, то лошадь может толкнуть его плечом, а вы в этот момент сможете нанести удар, пока враг не закрылся снова. Обратите внимание на то, что если пеший враг вооружён пикой, напасть на него просто так не получится, потому что он дотянется до вас первым. Если ваша лошадь получит сильный удар пикой в грудь, она остановится, а если вас в этот момент ещё и окружат, то вы можете оказаться в очень большой опасности.

Бой с всадниками

Хорошо советовать, как растоптать конём несчастного пехотинца, но что делать, если пехотинец — это вы? Сила боевого коня — в его скорости. Если всадники стоят на месте, они становятся крайне уязвимы. Поэтому в борьбе с всадником нужно использовать любые особенности рельефа: ложбины, крутые холмы, скалы — которые будут мешать лошади взять разгон, если ваш отряд состоит из стрелков и нет пикейного прикрытия. Другое дело, если ваш отряд имеет достаточное количество пикинеров. Получив сильный удар пики в грудь, лошадь остановится или даже упадёт.

Вагенбург

Сотни лет борьбы с кочевниками научили жителей Восточной Европы особой тактике — чтобы противостоять орде всадников в чистом поле, они строят круг из повозок, создавая импровизированную крепость. При таком раскладе пехота не только успешно сражается с конницей, но даже получает преимущество, поскольку может вести огонь из укрытия. Чтобы построить вагенбург, выберите пункт «Построить вагенбург» в меню «Лагеря» на стратегической карте.



Захват поселений

Города и замки противника можно захватывать несколькими способами.

Осада — это самый простой и долгий метод. Просто надо подождать, пока у защитников кончатся припасы и голод заставит их выбросить белый флаг. Это может занять многие недели, в течение которых вашему войску тоже надо что-то есть. Время ожидания можно сократить, пробравшись в осаждённый город и отравив там питьевые колодцы.

Штурм — это более радикальное решение. Скорее всего, большая часть вашего отряда сложит свои головы, штурмуя вражеские стены, но зато вы сэкномите своё время, как не цининчно это звучит. Штурмовать можно по-разному: первый вариант — использовать штурмовые лестницы, по которым ваши воины взберуться на стены и затем проникнуть в поселение. Второй вариант — заложить пороховую мину и взорвать часть стены, после чего ваше войско сможет ворваться в замок. Второй вариант, однако, требует хорошего знанения инженерии.



Авторы

СТУДИЯ «СІЧЪ» (КИЕВ)

Руководитель проекта
Максим Горбань

Автор сценария
Александр Трубников

Программист
Владимир Кушнерук

Игровой дизайнер
Алексей Федорич

Видеоинженер
Максим Горбань

Художники
Андрей Домрачев
Сергей Шатёрный

Также над игрой работали
Akrit, Девлет Герай-хан, Niko, ABC, Rebalancer, Йомен, Bestt

Отдельная благодарность
Форуму и всему сообществу «СічЪ», Unicorn Games
и лично Николаю Матийчуку.

UNICORN GAMES (КИЕВ)

Видеоинженер
Николай Матийчук

SNOWBERRY CONNECTION (СТОКГОЛЬМ)

Исполнительный продюсер
Александр Суслов

Лицензирование, бизнес-модель
Екатерина Немова

Ассистент отдела лицензирования
Елена Радовская

Координация международного продвижения
Павел Нечаев
Владимир Торцов

Финансовый контроль
Алекс Здоров

Ассистент отдела финансового контроля
Андрей Задорожний

Генеральный продюсер
Сергей Климов

Отдельная благодарность
Snowberry выражает огромную благодарность Армагану, Джему
и всей команде в Анкаре, без которой этот проект был бы невозможен.

TALEWORLDS ENTERTAINMENT (АНКАРА)

Программирование
Армаган Явуз
Джем Чименбичер

SNOWBALL STUDIOS (МОСКВА)

Продюсер
Михаил Брюханов

Редактор
Ульяна Сорокина

Обложка
Ганбат Бадамханд

Художники
Екатерина Ладатко
Алексей Чистов

Художник по интерфейсам
Михаил Колбасников

Полиграфия
Михаил Колбасников
Наталья Сальникова

Композитор
Пётр Сальников

Исполнительницы вокальных партий
Светлана Щеголькова
Татьяна Росликова
Светлана Американцева-Щеголькова Мл.

Режиссёр звукозаписи
Эвелина Новикова

Звукорежиссёр
Михаил Матвеев (студия RWS)

Вступительный видеоролик
Александр Сафронов («СКВО»)

Сценарий видеоролика
Артём Щуйко
Александр Суслов

Главный редактор студии
Эвелина Новикова

Русский сайт
Антон Жевлаков

Продвижение проекта
Святослав Козлов
Мария Коновалова
Александр Суслов
Владимир Торцов
Артём Щуйко

Тестеры
Михаил Брюханов
Вячеслав Ерофеев
Станислав Лобачёв («Апейрон»)
Никита Павлутин
Ульяна Сорокина
Александр Суслов
Виктор Чащин

Директор отдела пропаганды
Павел Нечаев

Технический директор студии
Виталий Климов

Отдельная благодарность
студии «Апейрон» и лично Ольге Белой, Игорю Шеголькову, компьютерному клубу Vault (Киев).



Для заметок



Для заметок



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ООО «Софт Клаб», Москва, ул.Щипок 22, стр.1, Тел.: +7 (495) 981-23-72.

Порядок получения технической поддержки

Перед обращением в службу технической поддержки уточните:
• марку и модель компьютера;
• марку и модель процессора;
• объем оперативной памяти;
• марку и модель видеокарты, объем видеопамяти;
• марку и модель звуковой карты;
• информацию о драйверах.

Поддержка по электронной почте

Вы можете отправить свой запрос по электронной почте. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки. Техническая поддержка на русском языке — **mmedia.hotline@1c.ru**

В письме обязательно укажите:
• название приобретенного продукта;
• подробное и максимально конкретное описание проблемы;
• конфигурацию вашего компьютера.

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер (495) 981-23-72. Служба работает с понедельника по пятницу, с 10:00 до 16:00.

ВНИМАНИЕ: СПЕЦИАЛИСТЫ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЮТ СОВЕТОВ И ПОДСКАЗОК ПО ИГРОВОМУ ПРОЦЕССУ, А ТАКЖЕ ПО УСТАНОВКЕ БРАНДМАУЭРОВ, ОТКРЫТИЮ ПОРТОВ И ОБЩЕЙ НАСТРОЙКЕ ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЯ.













Original game and universe of Mount & Blade are © 2006-2009 TaleWorlds, used under license from TaleWorlds. All rights reserved. «Mount & Blade: Огнем и Мечом™» © 2009 Snowberry Connection LRM Inc. Все права защищены. Концепция, продюсирование и адаптация Snowball Studios. Игра разработана при участии студии «СиЧъ». Исключительные права на распространение игры на территории Российской Федерации, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО «Софт Клаб». Все права защищены. ООО «Софт Клаб», Россия, 115093, Москва, ул.Щипок 22, стр.1. Отдел продаж: +7(495) 644-33-33, e-mail: sales@softclub.ru. http://www.softclub.ru, http://games.1c.ru.